

Perancangan Webcomic Terinspirasi dari Puisi Wiji Thukul Berjudul “Bongkar”

Yohanes Christian N., Obed Bima W., Aniendya Christiana

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain

Universitas Kristen Petra Surabaya

Email: johnnugroho@gmail.com

Abstrak

Pemilih pemula merupakan sasaran favorit bagi para kandidat pemimpin yang mengincar jabatan publik karena sikap mereka yang cenderung apolitis dan mengabaikan rekam jejak para calon pemimpin. Ramainya sosial media dan internet menjelang pemilu adalah salah satu indikasi adanya upaya untuk menjangkau suara pemilih muda termasuk pemilih pemula. Melalui media webcomic ini, para pemilih muda terutama pemilih pemula dapat terinspirasi oleh gagasan yang terkandung dalam puisi “Bongkar” karya Wiji Thukul. Sebuah gagasan yang menuntut agar publik bersikap kritis dan menanyakan segala sesuatu

Kata kunci: Webcomic, Wiji Thukul, Bongkar

Abstract

Title: Design of Webcomic inspired by Wiji Thukul 's Poetry: “Bongkar”

Young voters are relatively favorite targets for candidates that are seeking for public official position due to their ignorance of both political situation and the candidates' track records. Increasing activities on social media right before the election implies that there are efforts made by candidates to get young voters attention including first-time voters in particular. With the webcomic as medium, young voters including first-time voters would get inspired by the idea within Wiji Thukul's poetry: “Bongkar”. The idea which demands public to be more critical and questioning everything

Keywords: Webcomic, Wiji Thukul, Bongkar

Pendahuluan

Masa reformasi yang terjadi pada tahun 1998 adalah salah satu contoh dalam sejarah Indonesia yang menunjukkan betapa tidak mudahnya merestorasi demokrasi yang sebelumnya telah didistorsi sedemikian rupa oleh era rezim otoriter. Sebagai harganya, ribuan nyawa harus melayang dan belasan aktivis pro demokrasi hilang diduga akibat upaya represif pemerintah saat itu. Kendati telah direbut dengan harga yang mahal, bukan berarti demokrasi menjamin terpilihnya seorang pemimpin yang baik.

Demokrasi pasca reformasi yang terjadi di Indonesia memiliki dua sisi yang tampaknya berlawanan. Di satu sisi, sistem ini mengharuskan siapapun, entah itu preman, pelanggar hak asasi manusia (HAM), pedagang, atau akademisi untuk mengikuti kontestasi jika ingin menjadi pemimpin. Demokrasi dan segenap peraturannya tidak mengizinkan siapapun untuk merebut kekuasaan dengan jalur kekerasan atau

kudeta. Di sisi lain, demokrasi mengharuskan publik untuk menghormati siapapun yang terpilih dari mekanisme kontestasi. Oknum gagal dari rezim sebelumnya atau pelanggar HAM berat sekalipun bisa saja menduduki kursi pemerintahan melalui sistem pemilihan umum

Permasalahannya sekarang, apakah publik cukup kritis dalam memilih pemimpin mereka? Ariely, menilai bahwa masyarakat selalu memiliki kecenderungan untuk menilai pilihan mayoritas selalu baik, walaupun mereka tidak benar-benar paham mengapa pilihan mayoritas itu dikategorikan sebagai hal yang baik. Fenomena tersebut adalah salah satu indikasi bahwa masyarakat enggan berpikir kritis dan menggantungkan pilihan mereka pada rekomendasi semata.

Wiji Thukul, seorang aktivis pro demokrasi sekaligus penyair yang dihilangkan oleh aparat pada masa era Orde Baru, dalam sebuah puisinya yang berjudul “Bongkar” mencoba menyinggung mereka yang

enggan menggunakan pandangan kritis terhadap para pemimpin, terutama bagi mereka yang mengesampingkan masa lalu, baik peristiwa ataupun korbannya, dengan dalih lebih mengutamakan pembangunan masa depan. Berikut adalah kutipan dari puisi yang dimaksud.

Bongkar!
telanjangi
tangkap jangan dilepas lagi
kita selalu sembunyi
selalu ada alasan
membenarkan diam
selalu cari alasan
menghindar mengatakan
kita tenggelam
ditimbun dalih-dalih
membenarkan pembangunan
melihat korban-korban
tak bersaksi
melihat korban-korban
hanya melihat
kita selalu cari keselamatan
aman mapan
cuci tangan
membiarkan semua berjalan
mari telanjangi
bongkar
jangan mau lagi alasan-alasan
tanya ! tanya!

Sepanjang hidupnya, Thukul giat menyuarakan serta memperjuangkan nasib kaum tani dan buruh yang tertindas melalui kesenian dan demonstrasi. Sikap tersebut membuatnya tidak jarang bersentuhan langsung dengan upaya represif pemerintah Orde Baru. Baginya, kesenian harus mampu mengubah kesadaran publik. Thukul sangat anti terhadap sikap diam. Dalam sebuah wawancara, Thukul mengutarakan kekhawatirannya terhadap budaya bisu yang kian merasuk dalam generasi di masa itu. (Malna, 2000:494)

Menurut data Komisi Pemilihan Umum (KPU) yang dikutip oleh TribunNews pada tanggal 30 November 2013, jumlah pemilih pemula yang berusia di antara 17 sampai 22 tahun menempati 30 persen dari jumlah pemilih keseluruhan. Sebuah angka yang cukup besar untuk diperebutkan oleh partai politik. Usia mereka yang relatif masih muda membuat mereka menjadi sasaran empuk bagi strategi kampanye partai politik yang berusaha mengaburkan rekam jejak buruk para kandidat dan partai di masa lalu.

Maka dari itu, perlu untuk menyampaikan gagasan Wiji Thukul tersebut kepada publik, terutama para elektorat pemula, agar mereka memiliki kesadaran perlunya bersikap kritis terhadap calon pemimpin mereka. Untuk menyampaikan gagasan itu, dibutuhkan sebuah medium yang dekat dengan

mereka. Salah satu medium itu adalah komik. Komik dipilih karena kombinasi antara kata dan gambar yang tergabung dalam panel sekuensial membuat komik cukup efektif dalam menyampaikan pesan dengan jelas.

Seiring berkembangnya era teknologi dan informasi, terutama internet, komik tidak hanya berbentuk buku, namun juga berbentuk format digital seperti webcomic, istilah untuk komik yang menggunakan website sebagai sarana penempatannya. Webcomic tentunya jauh lebih unggul daripada buku komik biasa dalam hal distribusi. Era situs jejaring sosial yang tengah populer kini memudahkan informasi tersebar dengan cepat dan menjadi topik pembicaraan di dunia maya. Itulah alasan mengapa webcomic dapat dijadikan sebuah medium untuk menyampaikan sebuah gagasan yang diharapkan dapat tersebar dengan cepat. (McCloud, 1994:217).

Penggunaan webcomic sebagai medium propaganda gagasan tokoh ternama bukan merupakan hal baru. Beberapa webcomic berhasil mencapai kesuksesan viral dan menjadi bahan pembicaraan di berbagai situs jejaring sosial. Sebagai contoh adalah situs zenpencils.com, sebuah situs webcomic yang memuat gagasan serta kalimat yang diutarakan oleh tokoh terkenal dalam bentuk komik.

Metode Penelitian

Dalam pembuatan perancangan ini, Metode penelitian yang dipakai adalah penelitian kualitatif merupakan metode-metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang oleh sejumlah individu atau sekelompok orang dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan (Creswell, 2010:5). Data yang diperoleh dideskripsikan secara kualitatif menggunakan 5W+1H, yaitu *what* (siapa), *who* (siapa), *where* (di mana), *when* (kapan), *why* (mengapa), *how* (bagaimana). Data yang diperoleh kemudian digunakan untuk interpretasi puisi menggunakan teori interpretasi puisi Riffaterre.

Sedangkan untuk pencarian data, dibagi menjaddi dua yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara dengan target perancangan dan narasumber, masing-masing memiliki tujuan yang berbeda

1. Wawancara dengan target perancangan

Wawancara yang dilakukan dengan para target sasaran perancangan bertujuan untuk memperoleh data perbandingan antara persepsi mereka tentang calon pemimpin dengan pengetahuan mereka terhadap rekam jejak calon pemimpin. Melalui perbandingan tersebut dapat diketahui tingkat keefektifan propaganda yang mempengaruhi mereka

2. Wawancara dengan aktivis pro demokrasi

Wawancara dengan aktivis pro demokrasi bertujuan untuk mencari data tentang dinamika sosial dan politik yang terjadi ketika puisi tersebut ditulis, yaitu pada masa Orde Baru. Data yang diperoleh juga disertai opini narasumber tentang hal-hal yang berkaitan dengan hal itu.

3. Wawancara dengan akademisi

Akademisi yang dimaksud di sini adalah akademisi yang mendalami bidang bahasa dan sastra. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui cara interpretasi puisi secara akademis

Data sekunder yang digunakan untuk mendukung perancangan diperoleh dari berbagai publikasi dengan sumber yang dapat dipertanggungjawabkan. Data yang dicari adalah data seputar karya dan profil Wiji Thukul sebagai aktivis sekaligus penyair pro demokrasi serta situasi politik yang terjadi pada saat sebelum dan sesudah masa reformasi. Data sekunder diperoleh melalui:

1. Studi Literatur

Pengumpulan data didapat melalui buku, jurnal, majalah, terbitan cetak lainnya.

2. Internet

Budaya kebebasan berbicara dan berdiskusi relatif tanpa intervensi pihak-pihak berkepentingan yang ada di internet menjadi alasan menjadikannya salah satu sumber data sekunder.

Konsep Perancangan

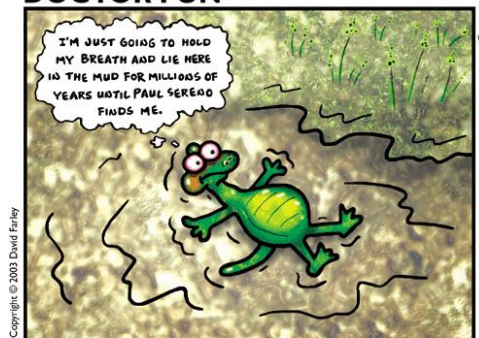
Puisi Wiji Thukul yang berjudul “Bongkar” terlebih dahulu diinterpretasi menggunakan dukungan data-data yang didapat melalui riset. Hasil interpretasi digunakan sebagai acuan pencarian ide cerita yang kemudian dikembangkan menjadi sebuah sinopsis. Tahap selanjutnya adalah mengembangkan sinopsis tersebut menjadi narasi dan dialog.

Setelah tahap pengembangan cerita selesai, berlanjut ke tahapan visualisasi yang diawali oleh perancangan konsep desain tokoh. Konsep yang telah disetujui diteruskan ke tahap thumbnail, tight tissue, dan yang terakhir, desain final dalam bentuk webcomic.

Perkembangan Webcomic

Webcomic paling awal dirilis tidak jauh dengan kelahiran *World Wide Web*. Beberapa webcomic awal berupa komik strip seperti karya Hans Bjordahl “Where the Buffalo Roam” yang diterbitkan melalui FTP dan Usenet pada tahun 1991. Sedangkan webcomic pertama yang menggunakan *website* sendiri adalah karya David Farley, “Doctor Fun”, yang terbit pada tahun 1993.

DOCTOR FUN



The Little Dinosaur That Could

Sumber: <http://magazine.uchicago.edu/>

Gambar 1. Doctor Fun

Beberapa komik online atau *webcomic* pada masa itu dibuat oleh mahasiswa yang mempelajari teknologi komputer dan informatika. Karena pada saat itu akses internet kepada masyarakat pada umumnya masih terbatas. Sangat jarang *webcomic* yang diterbitkan langsung oleh web pada masa itu. Umumnya para pembaca harus berlangganan lewat mailing lists untuk mendapatkan komik melalui email.

Pada masa itu industri komik mengalami depresi ekonomi. Komik-komik strip yang populer seperti “*Calvin and Hobbes*” atau “*The Far Side*” menghilang dari peredaran. Para komikus harus mencari medium baru untuk tetap menjangkau pembacanya. Media web merupakan salah satu pilihan yang patut dicoba walaupun keuntungan yang didapat maupun pembacanya sangat sedikit.

Ketika web sudah sukses dibangun, para kartunis mulai memadati web dengan komik. Mayoritas webcomic masih menggunakan gaya hitam putih atau gaya komik strip koran. Genre baru mulai muncul dalam dunia *webcomic*, di antaranya tentang komputer, *gaming* (contoh: “*Polymer City Chronicles*”, diluncurkan pada tahun 1995), dan *geek-interest* yang bercerita tentang serba-serbi budaya pop seperti film, fiksi ilmiah, dan sebagainya (contoh: “*Melonpool*” diluncurkan pada 1996).

Beberapa kartunis web mulai bermain dengan berbagai kemungkinan yang bisa didapat melalui medium *web*. Salah satu yang terkenal adalah karya eksperimental Charley Parker yang berjudul “*ArgonZark!*”, menggunakan pewarnaan *fullcolor* dengan beberapa animasi yang disematkan. Komik karya Parker tersebut bercerita tentang lelaki kutu buku bersama seorang wanita serta robotnya yang berpetualang melalui intertubes, menemui beberapa kejadian yang aneh dan tidak masuk akal. Komik garapan Parker cukup revolusioner di masanya ketika kebanyakan kartunis masih menggunakan teknik dasar dan lelucon yang dasar pula.



Sumber: <http://www.zark.com/>
Gambar 2. ArgonZark!

Tetapi Parker tidak sendiri ketika itu. Kartunis dengan aliran *alternatif-Psychedelic* bernama Cat Garza meluncurkan websitenya di tahun 1996 dengan nama “*Magic Inkwell*” atau Jesse Reklaw dengan webcomic-nya *Slow Wave* yang diluncurkan pada tahun 1995 dan masih berjalan hingga sekarang. Perlu dicatat bahwa Jesse Reklaw telah membawa *webcomic* pada tahap lanjut mengenai interaksi antara pembaca dan komikus. Premis komik Reklaw cukup sederhana namun menarik, yaitu mengajak pembaca mengirimkan deskripsi tentang mimpi mereka melalui email, kemudian diterjemahkan oleh Reklaw dalam komik strip empat panel. Interaksi ini membuat para pembaca merasa terlibat dan menjadi bagian penting dari sebuah proses kreatif pembuatan komik.

Sejumlah kartunis media cetak yang beralih ke media *online* berhasil mendapatkan sukses besar seperti Scott Adams dengan seri komiknya yang terkenal, “*Dilbert*”. Komik tersebut memiliki penggemar *online* yang tergolong loyal. Di tahun 1995, kartunis Bil Holbrook yang menciptakan komik strip koran “*Safe Havens*” dan “*On the Fasttrack*” memulai mengerjakan komik strip harian “*Kevin and Kell*”. Sedangkan di luar Amerika Serikat, terdapat komikus Belanda bernama Reinder Djikhuis menerbitkan “*Rogues of Clwyd-Rhan*” pada tahun 1994, sebelumnya Djikhuis memulai komik tersebut dalam versi cetak.

Sekitar tahun 1996 ketika publik semakin dapat menjangkau internet, *webcomic* mengalami kehebohan. Karena pada tahun ini, para kartunis dapat mendapat penghasilan melalui medium *web*. *Webcomic* dengan gaya komik strip koran masih mendominasi jagat komik *online*. Tetapi yang paling diminati adalah genre komik yang memiliki tema petualangan dengan bumbu humor intelektual yang kadang hanya bisa dimengerti oleh para kutu buku. Contoh *webcomic* dari genre ini adalah “*Sluggy Freelance*” karya Pete Abrams (1997), “*Goats*” Jonathan Rosenberg (1997), “*College Roomies from Hell*”, karya Maritza Campos’s! (1999), dan masih

banyak lagi. Di samping *webcomic* bertema tentang fantasi, masih banyak tema lain yang bahkan sulit dikategorikan seperti komik surealistik “*Bruno*” karya Chris Baldwin dan “*Achewood*” karya Chris Onstad.

Pertukaran kultur juga tak terelakkan dalam jagat *webcomic*. Sebagai contoh pengaruh gaya *manga* mulai bermunculan dalam *webcomic* di akhir 90-an. Yang paling menonjol pada saat itu adalah “*Megatokyo*” karya Fred Gallagher dan Rodney Caston. Sementara kartunis-kartunis lama membentuk komunitasnya sendiri dengan beberapa nama yang menonjol seperti Eric Schwartz dengan karyanya “*Sabrina Online*” pada tahun 1996. Seiring dengan kemunculan genre komik *clipart* di dunia *webcomic* seperti “*8-Bit Daily Dinosaur Comics*” milik Ryan North (2003) dan “*Wondermark*” karya David Malki (2003), orang-orang menyadari bahwa menjadi kartunis *webcomic* tidak harus menjadi ahli gambar, karena yang penting adalah originalitas ide.

Kehebohan *webcomic* semakin mencapai puncaknya saat sosok paling berpengaruh dalam praktisi komik, Scott McCloud, menerbitkan sebuah buku yang membahas tentang *webcomic*. Kendati mendatangkan polemik di kalangan para komikus, tidak bisa ditampik bahwa buku tersebut telah memotivasi banyak orang untuk terjun dalam dunia *webcomic*. Secara garis besar, “*Reinventing Comics*” karya McCloud menerangkan 3 area di mana komik dan komputer dapat bertemu, yaitu dalam proses produksi digital, distribusi, dan *webcomic*, yaitu komik yang secara spesifik didesain untuk *web*. Kendati kontroversial, McCloud telah membuktikan bahwa komik dan komputer semakin tidak bisa dipisahkan.

Di tahun 2000 setelah kemunculan “*Reinventing Comics*”, banyak kartunis *web* yang terinspirasi oleh McCloud dalam melakukan eksperimen pada media *webcomic*. Patrick Farley adalah salah satu contohnya. Ia mendirikan “*Electric Sheep Comics*” pada tahun 2000, sebuah website untuk kumpulan proyek *webcomic* eksperimentalnya. Pada tahun 2002, Cat Garza memulai “*Cuentos de la Frontera*” pada tahun 2002, sebuah koleksi kisah-kisah dongeng latin dan legenda rakyat yang didedikasikan untuk mengeksplorasi konsep McCloud tentang *Infinite Canvas*, konsep tentang komik tanpa halaman, tanpa batasan.

Pada tahun 2001, Justine Shaw memposting sebuah *webcomic* yang panjang dari segi alur cerita. *Nowhere Girl* mengalami kesuksesan viral pada saat itu. *Webcomic* tersebut menjadi pionir lahirnya novel grafis *online* dan *webcomic* berformat panjang. Di sekitar waktu yang hampir sama, sekelompok kartunis yang tergabung dalam *Pants Press* merilis beberapa *webcomic* dengan cerita yang intelektual dalam format yang panjang, termasuk “*Bite Me!*” karya

Dylan “*Meconis, String of Fate*” karya Jen Wang yang bernuansa *supernatural-romantis*, “*Return to Sender*” karya Vera Brosgol yang bernuansa surealistik. *Pants Press* adalah grup yang anggotanya terdiri dari para remaja. Setelah itu, banyak novel grafis dalam bentuk *webcomic* mulai bermunculan.

Tahun 2002, autobiografi menjadi tren dalam dunia *webcomic*. Sebagai contoh adalah James Kochalka yang memindahkan buku hariannya yang berjudul *American Elf*, yang berupa komik, ke dalam format online. Kochalka telah menginspirasi seniman komik lain untuk mengikuti langkahnya yang membuat autobiografi harian dalam bentuk *webcomic*. Jennie Breeden dan Jeffrey Rowland adalah contoh orang-orang yang terinspirasi Kochalka. Mereka membuat gabungan autobiografi dengan elemen fantasi dan komedi. Namun sepanjang tahun 2000-2006, tema *webcomic* yang menguasai web adalah tema *gaming*, seperti “*Penny Arcade*” dan “*PvP*”

Komik cetak dan *webcomic* pada kurun waktu 2000-2006 mulai saling mendukung satu sama lain dalam hal pemasaran. Sejumlah seniman komik independen memindahkan karya mereka ke web untuk mendukung pemasaran komik cetak mereka, karena penerbitan komik kecil tidak kuat bersaing dengan penerbit besar yang unggul dalam hal promosi.

Di tahun 2007 ke atas, situs jejaring sosial dan ponsel pintar menunjukkan tanda-tanda kebangkitan, *webcomic* mulai beradaptasi dengan media-media baru tersebut. Banyak komikus yang merancang aplikasi khusus untuk *platform* komik mereka. Namun tidak sedikit juga komikus yang menggunakan *platform* baru yang sudah tersedia seperti *deviantart.com*, *tapastic.com*, dan lain sebagainya. Fenomena jejaring sosial juga mendorong terbentuknya *webcomic* “*meme*” atau “*rage comic*”, di mana setiap orang dapat membuat komik walaupun tidak bisa menggambar

Potensi Webcomic

Beberapa studi dari kalangan akademisi tidak setuju dengan McCloud bahwa *webcomic* merupakan medium bagi komik di masa depan yang tidak memiliki batasan. Bagi beberapa akademisi, McCloud terlalu berlebihan. Mereka berpendapat bahwa *webcomic* bukan sesuatu yang baru dan tetap memiliki batasan disebabkan oleh berbagai alasan teknis dari web itu sendiri. *Webcomic* sebenarnya merupakan kelanjutan dari gerakan *Underground Comix* tahun '60-an, yaitu komik dengan tema yang tidak umum, atau bahkan tidak bisa diterima masyarakat, diedarkan oleh penerbit-penerbit kecil yang tidak memiliki modal besar. Baik *webcomic* maupun *underground comix* memiliki semangat yang sama, yaitu sebagai bentuk pemberontakan independen terhadap penerbit *mainstream*, bukan untuk tujuan untuk mencari untung yang sebanyak-

banyaknya. Kendati seperti kakak beradik, *underground comix* jelas kalah telak dengan *webcomic* dari segi distribusi.

Kebebasan dan berbagai kemungkinan yang ditawarkan oleh web dalam produksi *webcomic* membuatnya menjadi ladang subur bagi eksperimen para komikus, baik dari segi artistik maupun dari segi pemilihan tema cerita. Namun kebebasan pada *webcomic* relatif lebih “jinak” dan lebih terkontrol jika dibandingkan dengan *Underground Comix* '60-an yang liar. Hal itu disebabkan jarak antara pembaca dan pembuat komik yang semakin dekat di internet, apalagi dengan kemunculan jejaring sosial. Selain sebagai “kontrol sosial”, di sisi lain, kedekatan ini menjadi sebuah sisi positif dari *webcomic* karena memungkinkan partisipasi pembaca dalam proses produksi sebuah *webcomic*, sekecil apapun partisipasi itu walaupun sekedar memberi saran. Partisipasi tersebut dapat membuat pembaca merasa spesial, yang tentunya berdampak pada tingkat loyalitas.

Pembaca yang mulai tertarik dengan suatu karya kemungkinan akan mencari karya lain dari pengarang yang sama. Pada komik cetak, pembaca harus susah payah mencari ke toko buku. Tetapi pada *webcomic*, pembaca tidak perlu bersusah-susah, karena salah satu fungsi web secara umum adalah pengarsipan dokumen. *Webcomic-webcomic* lama dapat tersimpan pada tempat yang sama, dan dapat diakses dengan mudah dalam waktu yang cepat.

Tinjauan Aspek Historis Wiji Thukul



Sumber: jakker.blogspot.com

Gambar 3. Wiji Thukul

Wiji Thukul yang bernama asli Wiji Widodo lahir pada tanggal 26 Agustus 1963 di kampung Sorogenen, Solo. Di lingkungan itu, mayoritas penduduk memiliki mata pencaharian buruh dan penarik becak, tidak terkecuali ayah dari Wiji Thukul,

Kemis Harjosuwito yang juga bekerja sebagai seorang penarik becak. Sedangkan Ibunya terkadang berjalan ayam bumbu.

Wiji Thukul, yang merupakan anak tertua dari 3 bersaudara, terbiasa mencari uang sendiri untuk sekolah dan uang jajan adiknya karena keterbatasan ekonomi pada saat itu. Pekerjaan Thukul bermacam-macam semenjak duduk di bangku SMP, salah satunya menjadi calo karcis bioskop. Setelah lulus SMP, Thukul masuk Sekolah Menengah Karawitan Indonesia (SMKI).

Thukul juga aktif dalam Bengkel Teater sejak dia mengenal Cempe Lawu, salah satu anggota dari Bengkel Teater asuhan W.S. Rendra. Kemudian Thukul menjadi anggota dari Teater Jagat (singkatan dari Jagalan Tengah). Di situlah dia mendapat nama Thukul, sehingga namanya kini menjadi Wiji Thukul bukan lagi Wiji Widodo. Nama Wiji Thukul memiliki arti biji yang bertumbuh. Memang sebuah tradisi Bengkel Teater itu untuk memberi nama julukan pada anggotanya.

Karena Ayahnya sudah tidak kuat menarik becak, Thukul memutuskan untuk berhenti dari SMKI dan memilih bekerja sebagai tukang pelitur namun tetap aktif sebagai anggota dari Bengkel Teater. Thukul sempat kuliah di Akademi Seni Karawitan Indonesia (ASKI), ketika itu tidak ada pungutan biaya karena merupakan jurusan percobaan. Di tengah kerja sampingannya, Thukul tetap aktif menulis puisi. Bersama rekan-rekannya dari teater Jagat, mereka berkeliling dari kampung ke kampung *me-ngamen* puisi dengan iringan berbagai instrumen. Kegiatan *ngamen* itu dilakukan di berbagai kota seperti Solo, Klaten, Yogyakarta, bahkan sampai Surabaya.

Pekerjaan sampingannya sebagai penjual koran membuatnya mengetahui alamat redaksi koran yang menampung karya puisi. Dia mengirimkan puisi-puisinya ke sejumlah media massa. Keaktifannya dalam menulis puisi menarik minat Kepala Biro harian "Masakini" untuk mengajak Thukul menjadi kontributor di harian tersebut. Namun Thukul hanya bertahan setengah tahun karena pembayaran upah yang tidak stabil.

Puisi-puisinya diterbitkan dalam media cetak dalam dan luar negeri; Suara Pembaharuan, Bernas, Suara Merdeka, Surabaya Pos, Merdeka, *Inside* Indonesia (Australia), Tanah Air (Belanda), dan juga di penerbitan-penerbitan mahasiswa seperti Politik (UNAS), Imbas (UKSW), Pijar (UGM), Keadilan (UII), begitu pun berbagai bulletin LSM-LSM. Dibandingkan dengan yang dimuat dalam media cetak, lebih banyak lagi sajak-sajak Wiji Thukul tersebar dalam bentuk fotokopi. Puisinya menjadi semakin luas karena Thukul seringkali menggunakan bahasa sehari-hari pada puisinya dengan muatan kritik

sosial yang sangat kental. Itulah yang menjadi ciri khas Thukul di mata rekannya Halim.H.D, seorang aktivis kebudayaan jebolan Fakultas Filsafat Universitas Gajah Mada (UGM).

Mengamen puisi keliling Jawa membuat nama Thukul semakin terkenal. Thukul dan Lawu, gurunya di Teater Jagat, mulai berbeda pemikiran saat itu. Lawu tidak setuju jika Thukul membawa puisi dalam ranah politik praktis. Bagi Lawu, kesenian bukan masalah ditonton atau tidak, melainkan bagaimana menjalankannya. Di sisi lain, Thukul menganggap sikap seperti itu merupakan sikap orang lemah yang tidak progresif. Menurut Thukul, kesenian harus mampu membentuk kesadaran publik. Maka dari itu, kesenian selayaknya memiliki penonton.

Setelah tidak aktif lagi di Teater Jagat, Thukul menikah dengan Dyah Sujirah, atau biasa dipanggil Sipon. Untuk memenuhi kebutuhan hidup rumah tangganya, di samping membantu istrinya yang memiliki usaha jahit, Wiji Thukul juga menerima pesanan tas, sablonan kaos, dan lain-lain. Thukul dan Sipon dianugerahi dua orang anak, Fitri Nganti Wani dan Fajar Merah

Bersama rekannya, Halim H.D., Thukul mendirikan Sanggar Suka Banjir di halaman belakang rumah mereka. Sanggar Suka Banjir seringkali kedatangan rekan-rekannya dan menjadi tempat berkumpul para remaja setempat. *Workshop* dan diskusi adalah agenda utama dari Sanggar Suka Banjir. Sejak mendirikan Sanggar Suka Banjir, Thukul semakin sadar tentang pentingnya publik yang semakin terbangun. Kegiatan yang semakin ramai itu membuat aparat gerah dan selalu mengawasi tempat itu. Karena pada masa itu, pemerintah sangat antipati dengan pembentukan organisasi yang dianggap berpotensi mengusik penguasa

Di luar kegiatan berkesenian, Thukul juga aktif terlibat dalam sejumlah gerakan organisasi massa. Hal itu menjadi salah satu faktor yang semakin menguatkan alasan aparat untuk mengincarnya. Terbukti ketika aksi demo buruh Sritex pada 11 Desember 1995, Wiji Thukul berhasil ditangkap oleh aparat dan mendapatkan pukulan yang bertubi-tubi hingga matanya yang sebelah kanan cedera parah. Wiji Thukul disinyalir oleh aparat telah mengorganisir massa melalui Teater Buruh dan mendalangi demonstrasi tersebut.

Lemahnya jaringan dan solidaritas sesama seniman di bawah upaya represif aparat pada masa Orde Baru membuat Thukul dan kawannya sepakat untuk membentuk Jaringan Kesenian Rakyat (Jaker). Harapannya, setiap seniman akan memiliki kantong-kantong komunitas di tempat tinggalnya. Jaker tidak hanya beranggotakan seniman, tetapi juga beranggotakan beberapa anggota inti Persatuan

Rakyat Demokratik, yang di kemudian hari menjadi Partai Rakyat Demokratik (PRD).

PRD menganggap Jaker berpotensi untuk menarik massa lebih banyak. Oleh karena itu, PRD berusaha untuk menarik Jaker sebagai sayap organisasinya. Sejumlah anggota PRD berupaya untuk mempengaruhi seniman agar setuju bergabung dengan PRD. Namun tidak semua seniman setuju dengan hal itu.

Thukul, yang setuju dengan ide PRD, secara sepihak mendeklarasikan Jaker sebagai sayap organisasi dari PRD pada April 1996. Keputusan Thukul berbuah kontroversi karena sejumlah seniman menyalsakan keputusan sepihak itu. Thukul tidak bergeming kendati sebelumnya Cempe Lawu telah mengingatkan Thukul tentang bahaya politik praktis yang bisa membahayakan nyawanya.

Tidak lama setelah deklarasi itu, tepatnya pada tanggal 27 Juli 1996, terjadi penyerbuan ke kantor PDI-P. Peristiwa itu dikenal sebagai Kudatuli yang merupakan akronim dari Kerusuhan 27 Juli. PRD dituduh oleh aparat sebagai dalang dari kerusuhan itu. Akibatnya, terjadi upaya pembersihan aktivis yang berafiliasi dengan PRD. Thukul yang mendapat status buron, harus hidup berpindah-pindah dan menyamar guna menghindari kejaran aparat. Hingga kini, Thukul belum kembali. Rekan dan keluarganya berasumsi bahwa Thukul, entah bagaimana, berhasil ditangkap dan dihilangkan oleh aparat.

Sejumlah penghargaan nasional dan internasional pernah diterima oleh Wiji Thukul. Di tahun 1991 menerima Wertheim Encourage Award yang diberikan oleh Wertheim Stichting di negeri Belanda. Bersama W.S. Rendra, Wiji Thukul adalah penerima award pertama sejak yayasan itu didirikan untuk menghormati sosiolog dan ilmuwan Belanda WE Wertheim. Selain itu, pada tahun 2002 ia memperoleh Yap Thiam Hien Award ke-10 atas jasanya dalam pemajuan dan perlindungan hak asasi manusia.

Kritik sosial dalam puisi Wiji Thukul.

Muatan kritik sosial dalam puisi Wiji Thukul tidak bisa dilepaskan dari fenomena seni realisme sosialis. Karena memang realisme sosialis lahir sebagai penerus tradisi seni kritis, yang merupakan bentuk baru tradisi realisme di Eropa. Realisme Sosialis bukan sekedar gaya, tapi lebih kepada sikap sang pembuat karya dalam kaitannya dengan keadaan lingkungan di mana ia tinggal. Sikap menolak apa yang dianggap sebagai dusta sosial, menurut Goenawan Mohamad dalam catatan pinggirnya (caping) di majalah Tempo.

Realisme Sosialis lahir di Rusia, walaupun pada awal kelahirannya sama sekali tidak dimaksudkan sebagai kebudayaan baru masyarakat sosialis. Kanun realisme

sosialis dikumandangkan oleh Maxim Gorki, seorang sastrawan besar yang dihormati di Rusia, dan 50 sastrawan lainnya pada tahun 1934. Dalam kongres itu, Andrei Zdanov, pejabat urusan kebudayaan Pemerintah, mengatakan ucapannya yang terkenal: "Pengarang harus menjadi insinyur jiwa manusia". Seni Realisme Sosialis pada awal mulanya sudah tampak pada karya-karya Maxim Gorki seperti dalam karya triloginya "*Childhood, My Apprenticeship*", dan "*My Universities*".

Tidak diketahui secara pasti kapan realisme sosialis pertama masuk ke Indonesia, tetapi yang jelas realisme sosialis menampakkan wujudnya melalui komitmen Lembaga Kebudayaan Rakyat (Lekra) yang muncul pada tahun '50-an. Lembaga itu secara terang-terangan memilih aliran realisme sosialis sebagai pedoman dalam berkarya.

Realisme sosialis lahir dari estetika Marxis yang memiliki landasan dialektik. Filsafat dialektik mensyaratkan bahwa sejarah selalu berjalan secara dialektis. Dalam dialektika Marxis, manusia ditempatkan sebagai penggerak-penggerak sejarah, yang berkonsekuensi untuk menganut sifat progresif. Oleh karena itu, tidak jarang realisme sosialis dihubungkan dengan "aliran seni Marxis". Dalam estetika Marxis, seni memiliki tanggung jawab peran penyadaran.

Realisme sosialis dalam perkembangannya memiliki variasi definisi. Menurut Selden (1991:24) realisme sosialis merupakan doktrin-doktrin yang diuraikan oleh Persatuan Penulis Soviet (1932-1934) adalah sebuah kodifikasi pernyataan-pernyataan Lenin sebelum revolusi sebagaimana ditafsirkan dalam tahun 1920-an. Teori itu membicarakan masalah-masalah utama tertentu tentang evolusi kesusastraan, cerminan hubungan-hubungan kelasnya, dan fungsinya dalam masyarakat.

Pramoedya Ananta Toer (2003:17) mengatakan realisme sosialis adalah mempraktikkan sosialisme di bidang kreasi sastra. Maka sastra yang menggunakan metode "realisme sosialis" adalah satu metode di bidang kreasi untuk memenangkan sosialisme selamanya punya warna dan lebih penting lagi adalah politik yang tegas, militan, kentara, tidak perlu malu-malu kucing atau sembunyi-sembunyi, sesuai dengan nama yang dipergunakannya.

Konsep seni untuk seni dan konsep realisme sosialis berada pada kutub yang saling berlawanan. Jika ditinjau dari biografi Wiji Thukul yang telah dijelaskan sebelumnya, tampak pendirian Wiji Thukul yang menolak dengan keras konsep seni untuk seni yang dianut oleh sebagian seniman. Karena sikap tersebut dianggap tidak progresif dan tidak punya pendirian. Bagi Thukul, seni harus menumbuhkan kesadaran. Bukan hal yang aneh jika sebagian dari

para seniman di masa Orde Baru memilih seni untuk seni sebagai landasan, karena membawa seni pada ranah politik dapat membuat nyawa mereka dalam bahaya. Dilema ini dijelaskan oleh Sjahrir sebagai “generasi yang terjepit”, sebuah generasi yang apabila ‘diam’ akan menjadi generasi yang hilang, dan apabila ‘bergerak’ akan menjadi generasi yang kalah.

Jika aliran seni untuk seni masih mementingkan bentuk, aliran realisme sosialis lebih mengutamakan makna dibandingkan bentuk, dan lebih utamanya lagi, harus mampu dimengerti oleh rakyat pada umumnya. Oleh karena itu puisi Wiji Thukul selalu menggunakan bahasa sehari-hari yang mudah dipahami namun menimbulkan kesan yang kuat dan mendalam. Puisi semacam ini biasa disebut dengan puisi pamflet. Selain Thukul, ada sejumlah penulis puisi pamflet yang lain seperti W.S. Rendra atau Sapardi Djoko Darmono.

Teori Interpretasi Puisi

Mengetahui makna puisi berdasarkan aspek-aspek yang membangun terbentuknya sebuah karya puisi diperlukan agar obyektifitas tetap terjaga. Oleh karena itu, pendekatan struktural perlu digunakan dalam mengkaji makna yang terkandung dalam puisi Wiji Thukul. Berdasarkan kriteria tersebut, maka metode resepsi sastra Riffaterre dipilih menjadi landasan dalam melakukan interpretasi

Riffaterre (1978: 166) mengatakan bahwa pembacalah yang bertugas untuk memberikan makna tanda-tanda yang terdapat pada karya sastra. Tanda-tanda itu akan memiliki makna setelah dilakukan pembacaan dan pemaknaan terhadapnya. Sesungguhnya, dalam pikiran pembacalah transfer semiotik dari tanda ke tanda terjadi.

Pembacaan Heuristik dan Hermeneutik

Untuk dapat memberi makna secara semiotik, pertama kali dapat dilakukan dengan pembacaan heuristik dan hermeneutik atau retroaktif (Riffaterre, 1978: 5-6). Makna yang didapat dari metode ini kemudian menjadi dasar ide dalam pembuatan *webcomic*.

Pembacaan heuristik menurut Riffaterre (1978: 5) merupakan pembacaan tingkat pertama untuk memahami makna secara linguistik, sedangkan pembacaan hermeneutik merupakan pembacaan tingkat kedua untuk menginterpretasi makna secara utuh. Dalam pembacaan ini, pembaca lebih memahami apa yang sudah dia baca untuk kemudian memodifikasi pemahamannya tentang hal itu.

Hubungan Intertekstual

Arief Budiman berpendapat bahwa karya sastra sebaiknya punya konteks ruang dan waktu yang memberi pemahaman kepada pembaca mengenai lingkungan di mana manusia itu hidup. Oleh karena

itu, dibutuhkan tinjauan mengenai hubungan intertekstual pada karya sastra.

Karya sastra tidak lahir dalam situasi kosong dan tidak lepas dari sejarah. Artinya, sebelum karya sastra dicipta, sudah ada sesuatu yang mendahuluinya. Pengarang tidak begitu saja mencipta, melainkan ia menerapkan konvensi-konvensi yang sudah ada. Di samping itu, ia juga berusaha menentang atau menyimpangi konvensi yang sudah ada. Karya sastra selalu berada dalam ketegangan antara konvensi dan revolusi, antara yang lama dengan yang baru (Teeuw, 1980: 12). Oleh karena itu, untuk memberi makna karya sastra, maka segi sejarah itu harus diperhatikan.

Analisis puisi “Bongkar”

Jika dibaca secara heuristik dengan mengacu pada kaidah gramatika Bahasa Indonesia, puisi “Bongkar” terlihat berbeda jika dibandingkan dengan puisi-puisi Wiji Thukul yang lainnya. Perbedaan itu terletak pada sasaran dari puisi. Pada puisinya yang lain, umumnya Thukul mengkritik tindakan represif penguasa lalim, kesenjangan sosial akibat himpitan sistem kapitalisme, dan nasibnya sebagai orang yang berseberangan dengan penguasa. Sedangkan dalam puisi ini Thukul mengkritik sesamanya, yaitu rakyat, khususnya buruh dan seniman. Hal itu terlihat dari banyaknya penggunaan kata ganti orang pertama jamak: “kita”.

Kritik sosial dalam puisi tersebut banyak menyinggung sikap apatis rakyat yang pada masa itu dengan jelas dapat melihat korban dan dampak dari kebobrokan penguasa. Rakyat memilih bersikap diam, bersembunyi dari realita di balik alasan-alasan dan berusaha memaklumi alasan penguasa ketika dalam kondisi mapan.

Pada titik ini, Wiji Thukul mengajak, atau bahkan memaksa, rakyat untuk selalu bertanya dengan tujuan membongkar, menelanjangi segala sesuatu yang ditutup-tutupi oleh penguasa. Dan jika memungkinkan, menangkap mereka para penguasa lalim.

Bongkar!
telanjangi
tangkap jangan dilepas lagi
.....

“Bongkar”, “telanjangi”, “tangkap”, merupakan beberapa kata yang menjadi ikon tindakan pihak yang memiliki otoritas tinggi terhadap pihak yang memiliki otoritas lebih rendah dalam tatanan administratif negara, yaitu rakyat. Tapi dalam kasus ini, ditinjau dari pembacaan hermeneutik, ikon-ikon tersebut dibalik menjadi milik pihak dengan otoritas rendah sebagai bentuk hegemoni atas pihak dengan otoritas tinggi yang umumnya berisi kalangan elit. Ditinjau dari segi intertekstualitas, pertukaran kepemilikan ikon-ikon tersebut memiliki hipogram yang bersumber pada teori Marxist tentang perjuangan kelas. Marx dan Engels dalam karyanya “The

Communist Manifesto” (Kristeva, 2011:74) telah mengemukakan Political Rule of Proletariat yang menyarankan agar golongan proletariat menaklukkan penguasaan negara agar mereka bisa memanfaatkan kuasa politiknya untuk merebut kepemilikan modal dari golongan borjuis dan memusatkan semua alat produksi di bawah kekuasaan negara yang dikuasai oleh golongan proletariat sendiri.

Hubungan intertekstualitas tersebut menunjukkan nuansa realisme sosialis yang kuat pada puisi ini. Kata “bongkar” dan “telanjangi” diulang pada bagian akhir puisi, menunjukkan urgensi melakukan tindakan dalam kaitannya dengan kondisi pada masa puisi itu ditulis. Dalam wawancaranya dengan Majalah Tanah Air edisi Desember 1990, Wiji Thukul menjelaskan alasan di balik urgensi ini.

“Aku jadi semakin yakin bahwa budaya bisu betul-betul sudah merasuk ke dalam kehidupan bermasyarakat kita! Ini gawat. Komunikasi direduksi jadi kebuntutan. Dialog seperti sengaja dihindarkan. Aku merasa kita ini dibodohkan. Dan dibutakan! Aku kini betul-betul merasa bahwa kita ini betul-betul dinabobokan. Oleh siapa? Oleh masyarakat kita sendiri dan oleh perangkat-perangkat sistem yang ada dalam masyarakat kita sendiri!”

Pendapat Wiji Thukul di atas adalah sebuah hipogram yang terwujud pada sebagian larik puisi “Bongkar”.

.....
kita selalu sembunyi
selalu ada alasan
membenarkan diam
selalu cari alasan
menghindar mengatakan
kita tenggelam
ditimbun dalih-dalih
membenarkan pembangunan
.....

Di dalam puisi ini, “membenarkan pembangunan” diposisikan sebagai kalimat yang negatif jika melihat konteks keseluruhan puisi. Padahal “pembangunan” adalah sebuah kata positif jika berdiri sendiri.

Ditinjau dari hubungan intertekstualitas, Pembangunan adalah salah satu kata kunci yang menjadi ikon propaganda pada era Orde Baru, selalu beriringan dengan “stabilitas”. Baik “pembangunan” dan “stabilitas” tidak bisa berdiri sendiri-sendiri. Pembangunan, menurut Orde Baru, tidak bisa berjalan tanpa tegaknya stabilitas politik, yang artinya stabilitas kepentingan penguasa. Stabilitas Orde Baru adalah akar dari semua pembredelan, pencekalan, penculikan, atau segala cara yang dapat mengeliminasi tindakan subversif sekecil apapun.

Korban berjatuh demi tegaknya stabilitas dan pembangunan.

.....
melihat korban-korban
tak bersaksi
melihat korban-korban

hanya melihat

.....

Membenarkan “pembangunan” memiliki implikasi menyetujui “stabilitas” ala Orde Baru, baik langsung atau tidak langsung. Mereka yang menyetujui secara tidak langsung adalah mereka yang sebenarnya tidak menyetujui tetapi tidak bertindak apapun untuk melawan hal itu. Dengan kata lain, adalah sikap ingin cari selamat sendiri. Sikap semacam itu tertuang pada larik puisi berikutnya.

.....

kita selalu cari keselamatan
aman mapan
cuci tangan
membiarkan semua berjalan
.....

Puisi itu ditutup dengan perintah “tanya! tanya!”. Terdapat repetisi pada kata perintah itu mengindikasikan agar “sasaran pembaca” dari puisi tersebut bergerak sesegera mungkin, segera bertanya tentang kegagalan yang tengah terjadi. Bukannya larut berkelanjutan dalam kemapanan.

Inti dari puisi tersebut adalah tentang kekuatan rakyat, yang sebenarnya merupakan kekuatan potensial jika rakyat mau berpikir kritis dan memiliki solidaritas tinggi untuk bergerak bersama. Namun kenyataan yang dilihat Thukul justru sebaliknya, solidaritas masih sangat minim di antara rakyat demi keselamatan pribadi. Membuat rakyat terlihat lemah dan gampang diperdaya di hadapan penguasa.

Relevansi puisi dengan masa kini

Tetapi bukan berarti pengaruh para elit politik atas rakyat kini hilang begitu saja. Hegemoni itu masih ada dalam bentuk lain yang tidak eksplisit, yaitu dalam hal penggiringan opini melalui penguasaan media. Sebagai contoh adalah fenomena media massa seperti koran dan stasiun televisi bertendensi politik yang kini sudah menjadi rahasia umum. Dosa masa lalu dan para korban retorika dengan mudahnya disembunyikan dalam karpet propaganda yang dihiasi janji-janji.

Senjata penggiringan opini sangat efektif jika para pemilih tidak bersikap kritis atau bahkan menelan mentah-mentah propaganda yang dilempar ke media atau dunia maya. Kalangan pemilih pemula adalah salah satu kelompok yang rentan terhadap jenis propaganda ini. Karena sifat mereka yang cenderung apolitis dan tidak terlalu ambil pusing terhadap situasi yang sedang terjadi.

“Tanya! Tanya!” kata dengan repetisi di akhir puisi “Bongkar” itu masih relevan dengan keadaan sekarang, berlaku untuk mereka yang dinabobokan dalam kenyamanan dan kemapanan; untuk mereka yang lupa dengan para korban kekuasaan; untuk mereka yang percaya pembangunan adalah segalanya;

untuk mereka yang belum sadar bahwa sejarah pasti terulang.

Konsep Desain

Tujuan Kreatif

Webcomic bertujuan untuk menginspirasi para elektorat pemula agar bersikap kritis dalam menentukan pilihan calon pemimpinnya. Distribusi yang cepat dan mudah dijangkau oleh siapa saja adalah alasan utama menggunakan media webcomic

Secara spesifik, khalayak sasaran adalah para elektorat muda apolitis yang berusia 17-22 tahun di kota-kota besar. Aktif di sosial media, memiliki minat membaca komik dan memiliki keingintahuan tentang situasi terkini.

Tema

Webcomic mengangkat tema tentang politik, di mana politik diposisikan sebagai alat meraih kekuasaan yang tidak mengenal batas antara hitam dan putih.

Gaya Visual

Dari segi visual, komik dibuat menggunakan gaya realisme seperti yang digunakan pada komik-komik barat, yang artinya dibuat mendekati kenyataan. Tujuan dari penggunaan gaya ini adalah untuk membuat pembaca mengetahui dari awal bahwa komik mengangkat tentang topik cerita yang serius.

Gaya Penulisan Naskah

Penulisan naskah webcomic menggunakan pendekatan gabungan dari alur linear dan alur maju mundur. Secara garis besar, cerita disampaikan secara linear. Namun pada adegan tertentu, cerita disampaikan dengan urutan maju mundur atau dari akibat ke sebab. Variasi pada alur cerita disengaja untuk membuat pembaca sedikit menebak-nebak apa yang terjadi berikutnya.

Selain dari segi alur, pendekatan lain yang digunakan dalam naskah adalah penggunaan analogi. Analogi yang dimaksudkan di sini adalah dua cerita yang tidak saling berhubungan, namun saling menjelaskan satu sama lain secara tidak langsung. Penggunaan analogi di sini dimaksudkan membuka ruang bagi pembaca untuk menginterpretasikannya sendiri. Sehingga pembaca tidak selalu diarahkan terus menerus di sepanjang cerita komik.

Cerita ditutup oleh puisi Wiji Thukul yang berjudul "Bongkar". Selain karena cerita yang terinspirasi dari puisi tersebut. Penempatan puisi dalam webcomic juga bertujuan untuk mengenalkan sosok Wiji Thukul serta pemikirannya yang selalu menentang sikap apatis dan tidak kritis.

Judul

Webcomic ini memiliki judul "Fatamorgana". Fatamorgana berarti sesuatu yang tampaknya ada namun semu atau tidak pernah ada. Hal ini cocok dengan garis besar webcomic yang bercerita tentang masyarakat perkotaan yang kagum melihat oasis dalam bursa kepemimpinan. Gersangnya iklim politik justru semakin membuat masyarakat menolak percaya bahwa oasis yang mereka lihat sebenarnya hanya fatamorgana.

Storyline

Cerita terjadi di daerah Nagarejo, Jawa Timur. Sebuah kota industri yang kaya karena produksi minyak yang melimpah. Seolah-olah kota ini semakin beruntung dengan adanya walikota yang merakyat dan tidak segan-segan untuk terjun langsung di tengah masyarakat. Hampir seluruh penduduk Nagarejo selalu mendukungnya.

Dukungan yang sangat besar dari rakyat membuat Suwanto, sang walikota terlihat hampir tidak memiliki dosa sedikitpun. Hal ini tidak lepas dari masa lalunya yang pernah menjadi jaksa tipikor berprestasi karena berhasil membuktikan sejumlah korupsi besar. Suwanto juga berprestasi ketika menjabat walikota karena telah berhasil membenahi sistem birokrasi

Di masa menjelang pemilihan kepala daerah. Suwanto semakin gencar mengkampanyekan visi dan misi di tengah penduduk Nagarejo. Gayanya yang santai dan humoris namun kharismatik mampu menghipnotis banyak kalangan dari yang muda sampai yang tua. Tidak terkecuali Shinta, seorang mahasiswi yang selalu membanggakan walikotanya melalui situs jejaring sosial.

Di balik semua prestasi itu, tidak ada yang tahu tentang siapa sebenarnya Suwanto. Aksinya yang rapi membuat gerak-geriknya sulit tercium. Apalagi karirnya di masa lalu sebagai mantan penyidik membuatnya semakin lihai dalam mencari celah hukum.

Sebelum menjabat sebagai walikota, ia sudah terikat kontrak tidak tertulis dengan para mafia proyek yang berafiliasi dengan beberapa partai koalisi dalam kabinet. Para mafia proyek ini memiliki pengalaman di berbagai daerah di seluruh Nusantara. Tujuan mereka adalah mengeruk APBD kota-kota kaya di Indonesia sebanyak-banyaknya untuk disetor ke pundi-pundi partai.

Hanya segelintir orang yang tahu aksi ini, termasuk Bedjo, mantan kurir Suwanto yang dulu bekerja mengantar berbagai paket misterius ke sejumlah oknum. Kini Bedjo berada di penjara karena 5 tahun sebelumnya dituduh oleh Suwanto telah melakukan percobaan pencurian mobil dan barang berharga. Tidak ada yang tahu kalau Bedjo sebenarnya ditugaskan untuk mengirim paket bernilai tinggi ke

seorang oknum. Paket itu tidak pernah sampai karena Bedjo mengalami kecelakaan dan dirampok oleh bandit jalanan. Media dan masyarakat hanya tahu kalau Bedjo mengalami kecelakaan di mobil sang walikota pada pagi harinya. Suwanto sangat marah ketika mengetahui kabar itu, ia meminta polisi setempat untuk memaksa Bedjo mengakui perbuatannya.

Dengan ditangkapnya Bedjo karena kasus pencurian, maka akan lebih gampang bagi Suwanto untuk menjawab ketika wartawan bertanya perihal mengapa mobilnya mengalami kecelakaan di jalan yang sepi pada tengah malam.

Setelah Bedjo bebas dan dinyatakan tidak bersalah oleh pengadilan tingkat kasasi, ia merasa sangat heran dengan sikap penduduk Nagarejo yang kini sangat mendukung sang Walikota. Kesabarannya habis ketika ia secara tidak sengaja terlibat debat dengan orang asing pendukung fanatik sang walikota. Pendukung fanatik itu adalah Shinta, seorang mahasiswi.

Sejak hari itu, Bedjo semakin bertekad untuk membuktikan kebejatan orang yang pernah memenjarakannya. Segala cara dilakukan termasuk menyusup rumah Suwanto untuk mencari bukti-bukti kuat yang mengaitkan Suwanto dengan mafia proyek

Kebetulan saat itu di rumah hanya ada Wanda, istri Suwanto. Bedjo mengintimidasi Wanda dan memaksanya untuk mencari berkas-berkas yang bisa dijadikan alat bukti. Bedjo menghilang setelah mendapatkan apa yang ia inginkan.

Bedjo membawa barang bukti itu ke sebuah seminar anti korupsi yang dihadiri oleh Suwanto. Tujuannya sederhana, hanya untuk memepermalukan Suwanto di hadapan para akademisi.

Namun sayangnya, barang bukti yang dibawa Bedjo tidak valid, membuatnya menjadi bahan tertawaan. Bedjo sadar telah melakukan kesalahan fatal karena terlalu mempercayai Wanda.

Kendati menjadi bahan tertawaan, Bedjo masih berdiri dan mengutarakan pikirannya. Dia menyayangkan sikap kritis para akademisi yang kini sudah hilang karena tidak mempertimbangkan fakta lapangan sebagai indikator keberhasilan atau kegagalan pemimpin. Suwanto hanya tertawa dan menganggap pernyataan Bedjo sebagai serangan black campaign dari rival politik.

Tidak lama kemudian, beberapa petugas keamanan menyeret Bedjo keluar dari auditorium melalui pintu darurat. Di luar auditorium, pukulan bertubi-tubi diarahkan ke seluruh tubuh Bedjo hingga ia tak berdaya.

Setting lokasi

Setting lokasi berada di kota Nagarejo, sebuah kota industrial yang berada di sebelah selatan Jawa Timur. Setting lokasi dibuat fiksi untuk mempermudah perancangan dan memperpendek masa riset. Selain itu, dengan lokasi fiksi, penulis dapat menambahkan variabel-variabel permasalahan kota secara bebas dan tidak terlalu terikat pada faktor historis.

Tone Warna

Webcomic secara keseluruhan memakai warna monochrome dengan ketajaman saturasi di beberapa area. Variasi color balance digunakan sebagai diferensiasi waktu yang membedakan cerita masa kini dan masa lalu.

Layout Komik dan Balon Kata.

Layout panelling webcomic disesuaikan dengan fungsi dari masing-masing panel itu sendiri. Ukuran panel disesuaikan dengan fungsi dari panel itu sendiri. Panel berukuran besar biasanya ditujukan untuk establishing shot, adegan kunci (adegan penting), atau adegan dramatis. Sedangkan panel berukuran kecil berfungsi untuk adegan yang membutuhkan rincian sekuensial atau adegan biasa seperti percakapan, berjalan, dan lain sebagainya. Pada beberapa kasus terdapat anomali panel, seperti gambar yang keluar dari panel. Hal tersebut ditujukan agar komik terlihat lebih dinamis.

Sedangkan untuk Balon kata, bentuk persegi panjang dengan sudut yang membulat dipilih karena lebih menghemat tempat daripada balon berbentuk elips. Terdapat diferensiasi dalam balon kata yaitu berwarna kuning dan putih. Balon kata berwarna kuning untuk percakapan biasa, sedangkan balon putih untuk suara dari alat elektronik atau percakapan melalui telepon.

Tipografi

Tipe tipografi yang dipakai pada komik adalah Rockwell. Alasan memakai rockwell adalah tingkat keterbacaannya yang tinggi walau ukuran tulisan kecil

Hasil Perancangan



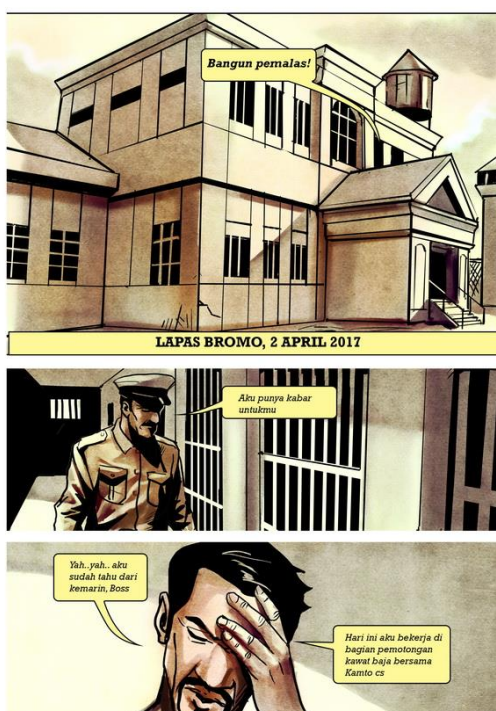
Gambar 4. Aplikasi pada website



Gambar 5. Contoh halaman webcomic



Gambar 7. Contoh halaman webcomic



Gambar 6. Contoh halaman webcomic

Kesimpulan

Melalui rangkaian verbal dan visual yang tertata dalam panel sekuensial, gagasan yang terkandung dalam cerita menjadi lebih mudah dimengerti dan dicerna. Melalui fasilitas website, sebuah gagasan dapat tersebar dengan cepat. Dengan begitu, gabungan antara dari keduanya dalam bentuk webcomic sangat mungkin untuk menginspirasi para target audience, yaitu para pemilih muda, terutama pemilih pemula.

Cerita dalam *webcomic* “Fatamorgana” menawarkan sudut pandang kritis pada pemilih muda dalam memandang demokrasi beserta produknya. Kritis berarti mempertanyakan segala sesuatu. Segala sesuatu yang kebenarannya tidak absolut. Semangat mempertanyakan segala sesuatu itulah yang diangkat oleh Thukul pada puisinya yang berjudul “Bongkar!”.

Berangkat dari premis “mempertanyakan segala sesuatu”, Perancang *webcomic* mencoba memfokuskan premis menjadi “mempertanyakan konsep pemimpin sempurna” yang tentu saja tidak lepas dari konsep awal puisi. Fokus tersebut sangat penting mengingat setiap kandidat pemimpin dan pendukung-pendukungnya selalu menawarkan konsep “pemimpin sempurna” ke masyarakat. Dengan menerima kenyataan bahwa tidak ada “pemimpin sempurna”, maka kemungkinan besar publik tidak akan jatuh dalam fanatisme sempit dan tidak memilih semata-mata berdasarkan propaganda kandidat pemimpin,

melainkan memilih karena menerima kelebihan serta kekurangannya sekaligus.

Saran

Sebelum membuat webcomic, komik, novel grafis, atau media sekuensial pada umumnya, disarankan untuk membentuk tim yang masing-masing anggotanya memiliki keahlian tertentu seperti penulis cerita dan penggambar. Selain untuk tujuan spesialisasi, pembentukan tim juga memungkinkan setiap anggota untuk menyumbangkan atau menegosiasikan pikirannya pada suatu proyek.

Baik dalam penulisan cerita dan pembuatan visual, riset yang mendalam sangat penting dilakukan. Terutama jika ingin membuat cerita tampak nyata. Hal sangat ini perlu mengingat suasana cerita biasanya dibangun oleh sesuatu yang tampak remeh atau sepele. Detail-detail seperti itulah yang umumnya terlewat dalam cerita ketika waktu riset terbatas. Namun dengan strategi pembagian tim seperti yang telah disebutkan sebelumnya, kekurangan waktu riset dapat diminimalisir. Diakui masih terdapat banyak kekurangan pada perancangan webcomic ini baik dari segi cerita maupun visual, diharapkan adanya masukan berupa saran/atau kritik dari pembaca agar karya selanjutnya dapat menjadi lebih baik.

Ucapan Terima Kasih

Dalam menyelesaikan karya dan laporan tugas akhir ini, penulis menyadari ada banyak pihak yang turut membantu dan berkontribusi. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa karena telah memberikan rahmat kepada penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini
2. Bapak Obed Bima Wicandra dan Bu Aniendya Christiana selaku pembimbing tugas akhir yang telah menuntun dan memberikan masukan berharga dalam penyelesaian tugas akhir ini.
3. Bapak Bing Bedjo dan Bapak Daniel Kurniawan selaku penguji yang telah memberikan kritik dan saran yang sangat membangun.
4. Pak Wahyu yang telah memberikan wawasan tentang interpretasi puisi
5. Keluarga yang telah memberikan dukungan moral dan finansial dalam penyelesaian tugas akhir
6. Denny Santoso dan Ko Hangga Ganiadi yang telah berkontribusi banyak dalam pengembangan cerita dan visual
7. Mas Eko Bayu Kusumo yang sangat membantu dalam penyelesaian *website*
8. Teman-teman kelompok 4 yang selalu memberikan dukungan dan memberikan *update* terbaru sehingga penulis tidak ketinggalan informasi.
9. Pak Waluyo, tetangga sebelah yang telah meminjamkan sinyal *wi-fi*-nya ketika internet sedang bermasalah.
10. First Media yang telah memberikan layanan internet cepat sehingga banyak membantu penulis dalam mengerjakan tugas akhir yang berbasis web
11. Seluruh pihak yang tidak mungkin disebutkan satu persatu di sini.

Daftar Pustaka

Ariely, Dan. (2008). *Predictably Irrational: The Hidden Forces that Shape Our Decisions*. New York: Harper Collins,

Brownstein, Charles. (2003) *"Tape This to Your Cubicle Wall."* The Comics Online Journal, Issue 240,

Creswell, John W. (2008) *Educational research : planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research 3rd ed*. Pearson Prentice-Hall,

Garrity, Shannon. (2011). *The History of Webcomics*. Diunduh 18 Maret 2014 dari <http://www.tcj.com/the-history-of-webcomics/>

Ibrahim, Kohar. (2008) *Nyanyian Orang-orang Dalam Kesusakan*.

Kristeva, Nur Sayyid Santoso. (2001) *Negara Marxis dan Revolusi Proletariat*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar,

Kurniawan, Eka. *Pramoedya Ananta Toer dan Sastra Realisme Sosialis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2003.

Malna, Afrizal. (2000). *Sesuatu Indonesia*. Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya

McCloud, Scott. (1994). *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: Harper Collins

Pradopo, Rachmat Djoko . (2005). *Beberapa Teori Sastra, Metode Kritik, dan Penerapannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Riffaterre, Michael. (1978) *Semiotics of Poetry*. Bloomington: Indiana University Press

Santosa, Puji. (1993) *Ancangan Semiotika dan Pengkajian Susastra*. Bandung: Angkasa

Satoto, Soediro. (2000) *Sastra: ideologi, politik dan kekuasaan*. Surakarta: Muhammadiyah University Press

Selden, Raman. (1991) *Panduan Teori Sastra Masa Kini*, Gajah Mada University Press

TEMPO edisi khusus: Tragedi Mei 1998. 13-19 Mei 2013

(2013) KPU: Dari 180 DPT, 30 Persen Pemilih Muda.
Diunduh 28 Februari 2009 dari
<http://www.tribunnews.com/pemilu-2014/2013/11/28/kpu-dari-180-dpt-30-persen-pemilih-muda>

“Opini:Jalan Abu-abu Prabowo”.(2013) TEMPO edisi 28 Oktober-3 November 2013